



**NEU RINGTONES NEU**

FÜR NOKIA: WEISSE BEST.NUMMER  
FÜR SIEMENS: GELBE BEST.NUMMER

## TOP-CHARTS

29272	19649	KETCHUP/STEUER SONG
29273	196750	JENNY FROM THE BLOCK
29274	196751	THE FLEETWOOD MAC
29275	196752	THE FLEETWOOD MAC
29276	196748	SKIN ON SKIN
29277	196747	DILEMMA
29278	196746	ROCK MY LIFE
29279	196745	NOT TATTOOED
29280	196744	UNBREAKABLE
29281	196743	NIEMAND SONST
29282	196742	JUST LIKE A PILL
29283	196741	DRAGON
29284	196740	DAS ERSTE MAL...
29285	196739	CLEANING OUT...
29286	196738	TOO BAD
29287	196737	BEAUTIFUL MORNING
29288	196736	WILL IT EVER
29289	196735	WHY'D YOU LIE TO ME
29290	196734	GET OVER YOU
29291	196733	EVERYBODY
29292	196732	ROUND ROUND
29293	196731	BECAUSE I LOVE YOU
29294	196730	COMPLICATED
29295	196729	EVERY'S A WINNER
29296	196727	GIRL 4 A DAY
29297	196726	ONLY YOU
29298	196725	SEE IT WITH MY EYES
29299	196724	BELIEVE IN ME
29300	196723	STAND UP...
29301	196722	ICH UND ELAINE
29302	196721	I'M ALIVE
29303	196720	I'VE GOT YOU
29304	196719	YOU KNOW Y
29305	196718	MOONLIGHT SHADOW
29306	196717	DAS IST KULT
29307	196489	VOYAGER
29308	196488	DER PATE
29309	196487	FINKE WINTERTOWN
29310	196486	STAR TREK
29311	196664	BALKO
29312	196665	THE WACHE
29313	196666	COBRA 11
29314	196402	FRIENDS
29315	196672	SOUTH PARK
29316	196673	DAWSON'S CREEK
29317	196674	TATORT
29318	196675	DER KOMMISSAR
29319	196133	DEUTSCHE HYMNE
29320	196655	STREETKICK
29321	196656	CRAZY FUTURE
29322	196658	WICKI
29323	196659	INSEL MIT 2 BERGEN
29324	196182	KNIGHT RIDER
29325	196166	ITCHY & SCRATCHY
29326	196167	FLINTSTONES
29327	196169	ADAMS FAMILY
29328	196193	MISSION IMPOSSIBLE
29329	196194	JAMES BOND
29330	196195	PINK PANTHER
29331	196470	DAS A-TEAM
29332	196471	MIS MARPLE
29333	196472	MUPPETS
29334	196473	FLIPPER
29335	196490	NIGHTRIDER

MUJALD: alle dis di 310,402; 3110,9130,6110,9300 e 11000 e 11000 m; 30,70,80,90,90

**TIPPE "PGB" UND DIE BESTELLNUMMER EIN  
UND SENDE DAS PER SMS AN:**

84242

**BESTELL-BEISPIEL: PGB2241**  
(DU BEKOMMST DEN NOKIA-RINGTONE "STEUER-SONG")

## ANIMIERTE SCREENSAVER

NOKIA 3330, 3510, 5210, 5510, 3410

			
45011	45420	45402	45065
			
45364	45450	45087	45417
			
45016	45075	45033	45419
			
45034	45046	45018	45083

**NEU MESSAGE-PIX NEU**

			
66699	64764	64765	64770
			
60001	61619	60108	61597
			
63710	65460	64371	65246
			
60128	61664	60147	60153
			
64638	60121	60141	60138

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250  
6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910

# COMMAND & CONQUER GENERALS



# WESTWOODS GEHEIMAKTEN

+++ ALLE EINHEITEN, FAHRZEUGE UND GEBÄUDE ENTHÜLLT +++

## +++ TECH-TREES ENTSCHLÜSSELT +++ ANGRIFFSTAKTIKEN VERRATEN +++

### +++ VERTEIDIGUNGS-STRATEGIEN AUFGEDECKT

+++ SPEZIALWAFFEN INSPIZIERT +++

VEREINIGTE STAATEN: VOM RANGER ZUR PARTIKEL-KANONE  
VOLKSREPUBLIK CHINA: VOM ROTGARDISTEN ZUR ATOMRAKETE  
GLOBAL F REEHEILINGSARMEE: VOM REBELLEN ZUR ANTHRAX-BOMBE





**Der GyroTwister-Xbeam ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.**

Sind Sie süchtiggefährdet?  
Jetzt rausfinden unter:

**www.macht-suechtig.de**

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93-0 oder Fax 089 / 94 38 93-22

# COMMAND & CONQUER GENERALS

**I**m Jahr 1995 veröffentlichte die Westwood Studios **Command & Conquer** und lösten damit einen wahren Boom aus – das Genre der Echtzeit-Strategie war geboren. So könnte man jedenfalls meinen. In der Tat erschien bereits 1992 mit **Dune 2** ein in Echtzeit ablaufendes Strategiespiel, das auf dem Roman **Der Wüstenplanet** von Frank Herbert basierte und ebenfalls von Westwood entwickelt wurde. Der bis dato unter PC-Spielen noch unbekannte Entwickler Blizzard Entertainment zog 1994 mit **Warcraft** nach, doch obwohl beide Spiele Hunderttausende von Fans erreichten, blieben sie die einzigen Vertreter des noch frischen Genres. Dieser Zustand änderte sich schlagartig mit der Veröffentlichung von **Command & Conquer**, das durch seine spannende Geschichte, die mit realen Darstellern gefilmten Videosequenzen und die für damalige Verhältnisse sensationelle Grafik Spieler und Kritiker gleichermaßen begeisterte – von nun an waren Echtzeit-Strategiespiele massentauglich.

Da **Command & Conquer** quasi über Nacht zum Synonym für ein ganzes Genre geworden war, veröffentlichte Westwood in regelmäßigen Abständen weitere Folgen. Da-

bei ging man jedoch zunächst einen riesengroßen Schritt in der Zeit zurück. Anstatt an den Konflikt zwischen der GDI und der Bruderschaft von Nod anzuknüpfen, bekämpften sich Alliierte und Sowjets im 1996 erschienenen **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**. Auf diesen zwei Ecksteinen ruht die Serie nun seit mittlerweile acht Jahren. **Alarmstufe Rot 2** und **Tiberian Sun** folgten ebenso wie zahlreiche Mission-CDs, doch mit der Zeit verlor der anfängliche Zauber der Serie. Die einzelnen Titel spielten sich zu ähnlich, boten zu wenige Innovationen und spätestens als 1998 **Starcraft** erschien, war klar, dass Blizzard die Thronfolge von Westwood angetreten hatte.

Im Februar 2003 erscheint **Command & Conquer Generals**, das sich am großen Konkurrenten **Warcraft 3** messen muss. Für die PC-Games-Redaktion Grund genug, sich für Sie ins raue Schlachtgetümmel des öffentlichen Beta-Tests zu stürzen. Das Ergebnis ist dieses 16 Seiten starke Booklet, in dem Sie alles Wissenswerte über den Jahresanfangs-Kracher erfahren.

Entwickler ..... EA Pacific  
Anbieter ..... Electronic Arts  
Termin ..... 14.02.2003



**BILDGEWALTIG**  
Command & Conquer: Generals erscheint im Februar und könnte einschlagen wie eine Bombe.

# UNITED STATES OF AMERICA

## PRO & CONTRA

- Von Anfang an mit Radar ausgestattet
- Aufklärungs- und Kampftruppen-Upgrades für alle Fahrzeuge
- Lufthoheit durch Tarnkappen- und Aurora-Bomber
- Chinook-Hubschrauber setzen Soldaten direkt auf besetzten Gebäuden ab
- Möglichkeit, kurzzeitig die Sichtbereiche der Gegner aufzudecken
- Schwach gepanzerte Fahrzeuge
- Keine effektive Waffe gegen Infanterie
- Träger Einstieg mit schwachen Truppen
- Vergleichsweise schwache Spezialwaffe (Partikelkanone)
- Hoher Stromverbrauch der Gebäude

**D**urch die groß angelegten Angriffe der GBA auf den Plan gerufen, holt die USA nach jahrelanger Abstinenz auf internationalen Schlachtfeldern zum Gegenschlag aus.



**COLONEL, SIR!** Colonel Burton ist die Spezialeinheit aufseiten der US-Amerikaner und platziert dank seiner guten Tarnung Zeit- oder Fernzünden an Gebäuden.



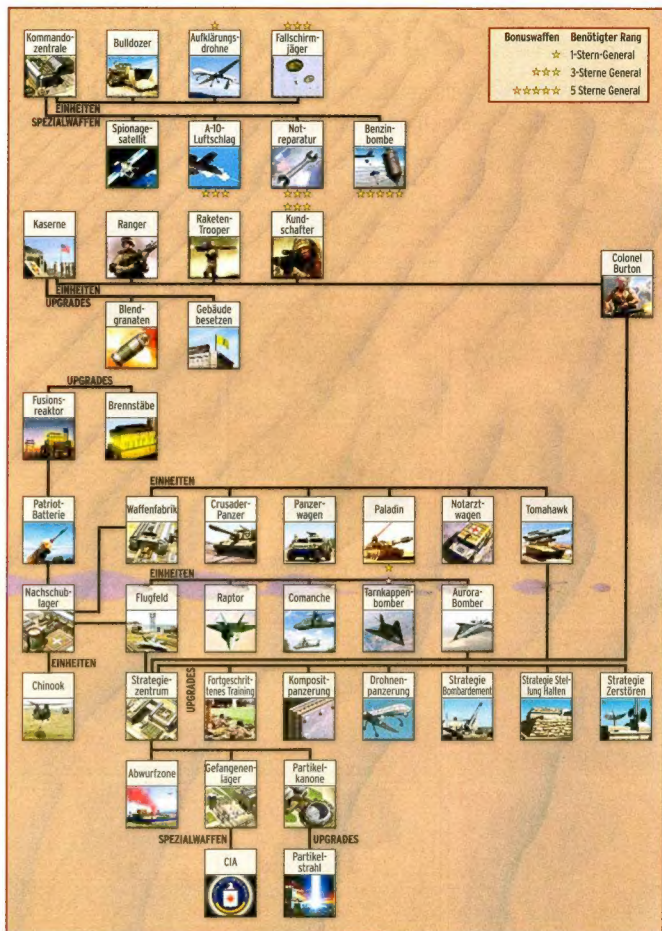
**KLEINE HELFER** Die Drohnen sind ein wichtiger Bestandteil der amerikanischen Kriegsführung, da sie die schwachen Truppenverbände unterstützen.

Dass die Armee der Vereinigten Staaten ein wenig aus der Übung ist, wird dabei schnell deutlich. Weder China und schon gar nicht die GBA spielen sich in den ersten Minuten einer Mission derart träge wie Uncle Sam. Die ersten Fahrzeuge schlagen mit hohen Kosten zu Buche und sind weder sonderlich effektiv noch widerstandsfähig. Zwei signifikante Vorteile hat der US-Spieler gleich zu Beginn dennoch auf seiner Seite: Die Kommandozentrale der Vereinigten Staaten ist die einzige, die serienmäßig mit einem Radar ausgestattet ist; außerdem lassen es die Jeeps der USA als einzige Truppentransporter zu, dass die transportierten Einheiten aus dem Fahrzeug herauschießen können. Somit steht den Amerikanern mit der Kombination aus Jeep und eingeladenen Bazooka-Schützen eine ebenso schnelle wie schlagkräftige Einheit zur Verfügung.

Den größten Vorteil beziehen die USA aus ihrer modernen Aufklärungstechnik, die es ihnen als einzige Partei ermöglicht, zumindest kurzzeitig die Basen der Gegner vollständig aufzudecken. Außerdem las-

sen sich alle Fahrzeuge mit zwei Arten von Drohnen aufrüsten: entweder einer Aufklärungsdrohne, die den Sichtradius erhöht und getarnte feindliche Einheiten aufdeckt, oder einer Angriffsdrohne, die mit einem kleinen Automatikgewehr auf Feinde feuert und nach einem Scharmützels eigene Fahrzeuge repariert. Außerdem besitzen die Amerikaner die uneingeschränkte Lufthoheit. So schwingen sich Tarnkappenbomber in die Lüfte, die von Luftabwehrstationen erst entdeckt werden, wenn es meist schon zu spät ist. Wenn der Spieler auf US-Seite im weiteren Spielverlauf schließlich die vernichtenden Aurora-Bomber in den Kampf schickt, sollten die Gegner besser auf der Hut sein, um nicht plötzlich große Truppenteile zu verlieren.

Wer sich für die Amerikaner entscheidet, sollte trotz aller Vorteile in den Bereichen Aufklärung und Luftkampf stets vor Augen haben, dass er einen Großteil der Spielzeit in der Defensive verbringen wird, denn gerade chinesische Kampfverbände haben schon so manche US-Basis dem Erdboden gleichgemacht.





# UNITED STATES OF AMERICA

Amerikanische Generäle setzen ganz auf Hightech- und Weltraum-Waffen und **sind dennoch alles andere als unverwundbar**.

**D**ie United States of America sind die Hochtechnologie-Fraktion in C&C Generals. Sie verfügen dank Satellitentechnik von Beginn an über eine hervorragende Aufklärung und haben mit den vielfältigen und sehr variablen

Flug-Einheiten auch die Lufthoheit über jedes Schlachtfeld. In einer puren Materialschlacht wird man gegen die USA den Kürzen ziehen, mit Guerilla- oder Hinterhalt-Ansätzen jedoch sind die „Amis“ ganz schön ins Schwitzen zu bringen. Da

zu trägt auch die sehr spektakulär einsetzbare, aber wenig effektive Superwaffe bei: die Partikelkanone. Sie richtet bei weitem nicht den Schaden der chinesischen Atomrakete oder des Scud-Sturmes der Globalen Befreiungsarmee an.

## DIE GEBÄUDE DER USA:



**Kommandozentrale** | Wie heißt der Kommandostapel (des USA-Generals) und von hier aus werden mithilfe der Butlerin weitere Gebäude errichtet. Auch die Aufklärung durch den Spionageroboter, der jede volle Minute einen kurzen Blick in feindliches Gebiet ermöglicht, hat hier ihren Sitz.  
Kosten: 1000 | Einheitspunkte: 1000



**Fusionsreaktor** | Das Hochdruck-Kernwerk der USA hat zwar nur den halben Energieausstoß des chinesischen Atomreaktors, kann seine Leistung aber mittels eines Brennstoff-Flugtragers schnell um 1000 % erhöhen.  
Kosten: 800 | Einheitspunkte: 500



**Kaserne** | Die Infanterie-Kaserne drüllt alle Fußsoldaten. Mithilfe des Strategieroboters sind spezielle Ausrüstungen wie Biogeneratoren verfügbar. Pro Kaserne kann nur eine Einheit zur gleichen Zeit ausgebildet werden.  
Kosten: 1000 | Einheitspunkte: 1000



**Nachschublager** | Das amerikanische Nachschublager wird von großen Öl- und Chemikalien-Flugzeugen angefüllt und mit den Ressourcen der Versorgungskette beliefert.  
Kosten: 1000 | Einheitspunkte: 1000



**Waffenfabrik** | Die Waffenfabrik baut alle US-Fahrzeuge. Diese diese Produktionsstätte hat kein General eine Chance. Wie bei der Kaserne können bis zu neuen Einheiten nacheinander in Auftrag gegeben werden.  
Kosten: 1000 | Einheitspunkte: 1000



**Strategiezentrum** | Die Kernschmelze kann neben der Erfindung neuer Luftgeräte unterschiedliche Schutzhüllen anwenden, die das Verhalten oder die Effektivität der US-Truppen beeinflussen.  
Kosten: 1200 | Einheitspunkte: 1200



**Abwehrzone** | In der Abschattung und im Unterhalt sehr teuer, liefern Transportflugzeuge in der Abwehrzone alle zwei Minuten einen Gefechtsblitz.  
Kosten: 1500 | Einheitspunkte: 1500



**Partikelkanone** | Die Superwaffe der Amerikaner schadet mit Satelliten enorm internat. Umherziehende Schiffe und in das Zielgebiet. Die Ladung benötigt vier Minuten.  
Kosten: 1500 | Einheitspunkte: 1500

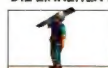


**Patriot-Batterie** | Die einzige Raketen-Anlage der USA kann die Basis sowohl gegen Angreifer über Land als auch aus der Luft verteidigen. Die Koordinaten georteter Gegner werden an alle Patriot-Schiffungen übermittelt.  
Kosten: 1000 | Einheitspunkte: 1000



**Gefangenenerlager** | Mit der Erfindung des mit Spionachschiffen entführten Gefangenenerlagers können die US-Amerikaner feindliche Truppen ausspionieren.  
Kosten: 1000 | Einheitspunkte: 1000

## DIE EINHEITEN DER USA:



**Ranger** | KOSTEN: 225  
Der Generäle der USA ist ein Fan von Feuerkraft und Versenkungsmöglichkeiten. Er kann jedoch mit preisgünstiger Ausbildung feindliche Gebäude überfallen.  
Stärken: Infanterie Einheiten  
Schwächen: Leichtes Fahrzeug



**Raketenschleuder** | KOSTEN: 300  
Mit seiner Schrotter-Rakete kann der Infanterist sowohl Flugzeuge als auch Bodeneinheiten effektiv bekämpfen. Gegen Infanterie Einheiten ist er jedoch nutzlos.  
Stärken: Feuer und Flugzeuge  
Schwächen: Wenigere Einheiten



**Scout** | KOSTEN: 600  
Diese Spionachheit können Sie erst im Eingangs- und im Ausgangsbereich einsetzen. Der Scout ist so lang unentdeckt, bis er sein Schutzhülle abgeworfen hat.  
Stärken: Infanterie Einheiten  
Schwächen: Leichtes Fahrzeug & Scout



**Colonel Burton** | KOSTEN: 1500  
Er besitzt ein Schmelzfeuerwaffe. Er kann feindliche Gebäude zerstören, um Stellung zu beziehen, aber auch in Wasser versinken, um Spionagerüst zu exponieren.  
Stärken: Infanterie Einheiten & Gebäude  
Schwächen: Keine



**Panzerwagen** | KOSTEN: 100  
Der Einheitswagen transportiert bis zu fünf Infanteristen, die von Schutzhüllen befreit. Wie alle US-Fahrzeuge durch Maschinengewehr- oder Aufklärungs-Dröhnen anzuheben.  
Stärken: Infanterie Einheiten  
Schwächen: Feuer



**Notarztwagen** | KOSTEN: 600  
Völlig unverwundlich, was sich der Notarztwagen mit seinen Schutzhüllen, um die eigenen Einheiten zu heilen oder kranken Einheiten zu heilen.  
Stärken: Keine  
Schwächen: Keine



**Crusader** | KOSTEN: 900  
Der Standard-Panzer der Vereinigten Staaten. Crusader-Verbände sind von Luftfahrzeugen oder Raketenstößen isoliert werden.  
Stärken: Fahrzeug & Einheit  
Schwächen: Flugzeuge & Raketenstöße



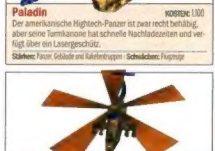
**Tomahawk** | KOSTEN: 1200  
Die Cruise-Missile auf der Rampe sind eine hervorragende Waffe, um gegnerische Installationen aus großer Entfernung zu zerstören. Im Nahkampf ist der Tomahawk aber völlig veraltet.  
Stärken: Überwältigendes  
Schwächen: Feuer, Flugzeuge & leichte Fahrzeuge



**Paladin** | KOSTEN: 1100  
Der amerikanische Hightech-Panzer ist zwar recht behäbig, aber seine Technologie hat schnelle Raketenkanonen und verfügt über ein Lasergerüst.  
Stärken: Feuer, Gebäude und Luftfahrzeuge  
Schwächen: Flugzeuge



**Chinook** | KOSTEN: 1000  
Der Transporthubschrauber ist über das Nachschublager verfügbar. Er dient eigentlich der Versorgung mit Ressourcen, kann aber auch als ein Landerzeugnis.  
Stärken: Keine  
Schwächen: Keine



**Comanche** | KOSTEN: 1500  
Der Kampfhubschrauber kann neben seinen Standard-Maschinengewehr mit Raketen-Magazinen ausgestattet werden, die sich im Flug von selbst nachladen.  
Stärken: Flugzeug & Luftfahrzeuge  
Schwächen: Keine



**Raptor** | KOSTEN: 1400  
Der Kampfhubschrauber kann neben vier Lasergeräten Raketen-Schwer-Luft, als auch Bodeneinheiten unter Beschuss nehmen. Auch in der Luft überlegen einsetzbar.  
Stärken: Feuer, Flugzeuge  
Schwächen: Keine



**Aurora** | KOSTEN: 2500  
Der Ultraschall-Angriff macht die Aurora-Bomber unverwundbar für feindliche Feuer. Wenn er seine explosive Last ins Ziel geschickt hat, ist der Bomber dafür um 50 % langsamer.  
Stärken: Gebäude  
Schwächen: Klüppel & Luftfahrzeuge



**Tarnkappenbomber** | KOSTEN: 1600  
Der Ultraschall-Angriff können den Stealth-Bomber unverwundbar für feindliche Feuer. Wenn er seine explosive Last ins Ziel geschickt hat, ist der Bomber dafür um 50 % langsamer.  
Stärken: Versteckungsanlagen  
Schwächen: Klüppel

## Spezialwaffen der USA



**BENZINBOMBE** | Neben der Partikelkanone die



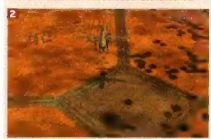
eigentliche Superwaffe. Erst für 5-Sterne-Generäle.



dann aber vernehmlich für Infanterie und Gebäude.



FALLSCHIRMJÄGER | Mit dem überraschenden Ab-



wurf ausgebildeter Infanterie im Feindgebiet lassen



sich Gebäude im Hardnadeln übernehmen.

# VOLKSREPUBLIK CHINA

## PRO & CONTRA

- Automatische Heilung/Reparatur der Einheiten durch Propaganda-Türme
- Enorm starker „Weltherrscher“-Panzer mit drei optionalen Upgrades
- Hacker generieren in kürzester Zeit Geld
- Spezialeinheit Schwarze Lotus übernimmt Gebäude aus großer Entfernung
- Preiswerte Infanterie
- Extrem schwache Verteidigungsanlagen
- Schwächen im Luftkampf
- Kostenintensive Produktion
- Noch kostenintensivere Upgrades
- Kaum schnelle Fahrzeuge

**R**egierungen erhöhen nicht immer nur die Steuern – manchmal streben sie auch nach der Weltherrschaft. So zumindest im Falle der neuen nationalistischen Führungsspitze Chinas. Im Weg steht ihr dabei eigentlich nur die Globale Befreiungsarmee, die nun

aus Asien vertrieben werden muss. Das wäre doch gelacht ...

„Masse mit Klasse“, heißt dabei das Motto der Chinesen, denn die Rotgardisten verlassen die Kaserne nach abgeschlossener Ausbildung gleich im Doppelpack und sind trotzdem nicht weniger effektiv als die Soldaten der gegnerischen Parteien. Ein weiterer Eckpfeiler der chinesischen Kriegsführung ist das Propaganda-Ministerium, das die Grundlage für den Bau so genannter Propaganda-Türme darstellt. Alle Einheiten, die sich im Umkreis dieser Türme aufhalten, werden automatisch geheilt beziehungsweise repariert. Davon profitieren vor allem die Hacker. Die verlassen mit einem Laptop die Kaserne und hacken sich auf Maus-klick ins Internet, um internationale Konten anzupapfen und so Unmengen von Geld in die Kriegskasse zu spülen. Natürlich sind die fähigen Kerlchen dabei gegnerischen Angriffen schutzlos ausgeliefert, so dass es sich anbietet, sie im Schutz der Basis unter Propaganda-Türmen zu versammeln. Auch der durchschlagende Panzer des Spiels profitiert von gezielt eingesetzter Propaganda. Die Chinesen produzieren unter dem

klangvollen Namen „Weltherrscher“ ein kettengetriebenes Monstrum, das sich durch drei Upgrades zusätzlich aufwerten lässt. Eines davon ist ein kleiner Propaganda-Turm, mit dessen Hilfe sich die eigenen Truppen selbst mitten auf dem Schlachtfeld ständig reparieren lassen.

Die größte Schwäche der Mächtigen-Weltmacht ist die Abwehr. Die einzig verfügbare Verteidigungsstellung ist ein Gatling-Geschütz, das sich um die Boden- und Luftabwehr kümmern muss und Angriffen nicht lange standhält. Der Spieler sollte also stets darauf achten, seine Streitmacht nicht komplett für Offensiven einzusetzen, sondern immer auch einen schlagkräftigen Trupp für die Verteidigung der eigenen Basis abzustellen. Außerdem sollte man aufpassen, dass die Chinesen stets darauf achten, liquide zu bleiben, denn die starken Einheiten und die entsprechenden Upgrades verschlingen Unsummen.

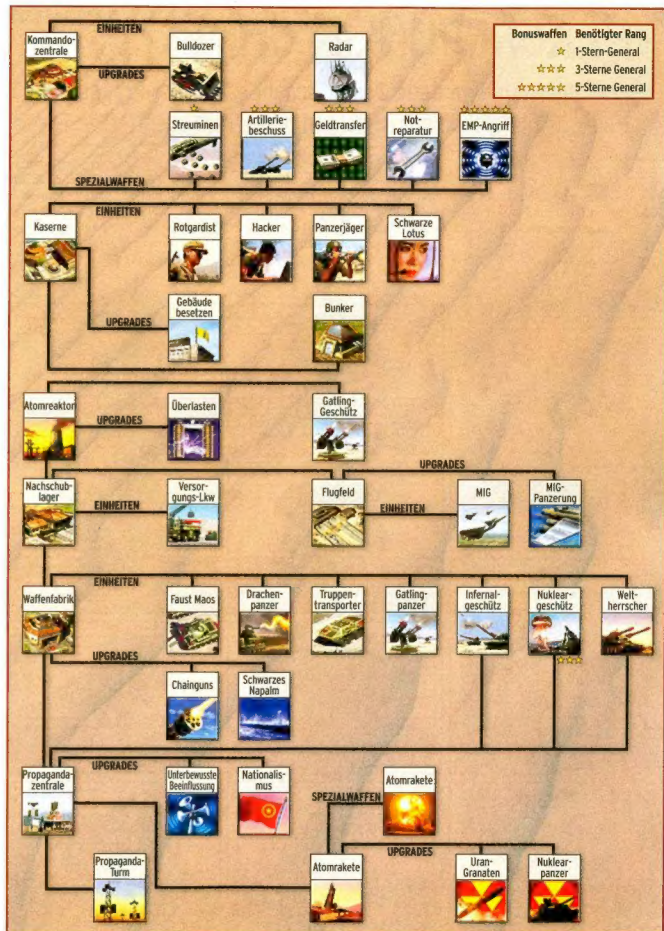
Obwohl dem Spieler hier relativ schnell starke Truppen zur Verfügung stehen, lohnt sich bedachtes Vorgehen, um nicht einem überraschenden Angriff der Gegner zum Opfer zu fallen, die geschickt die Defensiv-Schwächen ausnützen.



**GELDREGEN** Ein typisches Bild in chinesischen Basen: Die Hacker versammeln sich unter einem Propaganda-Turm.



**IRRLUCHTER** Jedes chinesische Hauptquartier kann rundum mit für die Gegner unsichtbaren Sprengkörpern vermint werden.





# VOLKSREPUBLIK CHINA

„Vorant! Vorant in eine neue Zeit!“, schallt es aus der Propaganda-Zentrale und die VRP China marschiert mit purer Feuerkraft.

**D**ie chinesische Fraktion präsentiert sich nach bestem kommunistischen Klischee. Viele Gebäude sind mit Parolen und Spruchbändern versehen, Infanterie-Einheiten sind schnell in einer Unmenge produziert und die Technolo-

gie präsentiert sich wie aus den Tagen des kalten Krieges: schmutzig und waffenstrotzend. Die Besonderheiten der Chinesen: 1. Überaus starke Panzerverbände, die einmal richtig zusammengestellt, eine nur schwer überwindbare Armee dar-

stellen. 2. Praktische Propaganda-Türme, die in der Basis oder auf Panzern platziert, andere Einheiten heilen. 3. Fiese Minen, die um jedes Gebäude der Basis verlegt werden können und gegnerische Bodenangriffe im Keim ersticken.

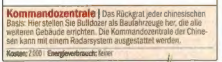
## DIE GEBÄUDE DER VRP CHINA:



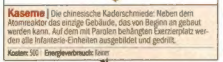
**Atomreaktor** | Chinas Energieversorgung: Ohne Strom stellen wichtige Produktionsstätten und Versorgungszentren die Arbeit ein. Der Reaktor kann für einen um 50 % höheren Energieausstoß überlastet werden, nimmt dabei aber Schaden.  
Kosten: 1000 | Energieverbrauch: 10



**Nachschublager** | Die Ressourcenquelle der Volkrepublik: Hier produzieren Sie Transport-LKWs, die den Nachschub sicherstellen und Kosten von den Versorgungswerten abbauen, eintragen und als Geldenträger zur Verfügung stellen.  
Kosten: 100 | Energieverbrauch: 10



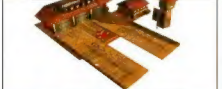
**Kommandozentrale** | Das Rückgrat jeder chinesischen Basis. Hier stellen Sie Bunkern als Baublocke her, die alle weiteren Gebäude errichten. Die Kommandozentrale der Chinesen kann mit einem Radarsystem ausgestattet werden.  
Kosten: 2000 | Energieverbrauch: 100



**Kaseme** | Die chinesische Kadenschmiede: Neben dem Atomreaktor ist dieses Gebäude das von Beginn an gebaut werden kann. Auf dem mit Parolen behängten Kasernplatz werden die Infanterie-Einheiten ausgebildet und geteilt.  
Kosten: 500 | Energieverbrauch: 100



**Waffenfabrik** | Chinas Schwermindustrie: In den lärmenden Produktionshallen werden die leichten und gepanzerten Fahrzeug- und Volkspolizei hergestellt. Pro Waffenfabrik kann jeweils nur ein Fahrzeug gebaut werden.  
Kosten: 1500 | Energieverbrauch: 100



**Flugfeld** | Der Flugplatz der Rotgardisten: Hier können Sie mit der Hilfe eines Abfertigers und Bomber produzieren. Jedes Flugfeld kann in seinen Hangars vier MiGs aufnehmen. Wünschen Sie eine stärkere Luftabwehr, müssen mehr Flugfelder angelegt werden.  
Kosten: 1800 | Energieverbrauch: 1



**Propaganda-Zentrale** | Die Ideologiefabrik der Chinesen: Mit der Propaganda-Zentrale können Sie Einheiten und Gebäude mit der neuesten Technologie ausstatten und verschleierte Propaganda wie Nationalismus und Befreiungserzählung erzwingen.  
Kosten: 1000 | Energieverbrauch: 1



**Propaganda-Turm** | Chinas ideologische Verteidigung: Der mit Leuchtbildschirmen und Lautsprechern ausgestattete Turm strahlt über Ihre Basis hinweg. Einheiten und Gebäude im Einflussbereich der Propagandabestrahlung werden automatisch geheilt.  
Kosten: 1000 | Energieverbrauch: 1



**Atomrakete** | Die Superwaffe der Volksrepublik: Die Atomraketen sind eine ungeliebte Menge Energie und benötigt für eine Bombe einen sehr hohen Preis. Hier können Sie auch Ihre Minen und Nuklear-Panzer entwickeln.  
Kosten: 1500 | Energieverbrauch: 10



**Bunker** | Die massiven Verteidigungsanlagen besitzen kein eigenes Energie und können jeweils mit bis zu fünf Infanterie-Einheiten besetzt werden. Am besten eignet sich dazu ein Mix aus Rotgardisten und Panzergängern.  
Kosten: 600 | Energieverbrauch: 10



**Gatling-Geschütz** | Die Luft- und Bodenverteidigung der Chinesen hat eine hohe Reichweite und eignet sich besonders gegen Flugzeuge und Infanterie-Einheiten. Die Gatling-Stellung kann auch getarnter Einheiten einsetzen.  
Kosten: 1000 | Energieverbrauch: 1

## DIE EINHEITEN DER VRP CHINA:



**Rotgardist** | Kosten: 100  
Chinas Bevölkerungszahl macht's möglich: Der einfache Fuß-Soldat wird im Doppelpack ausgebildet und kann den Gegner durch seine Überzahl überrollen.  
Stärken: Infanterie-Einheiten | Schwächen: Hoher Energieverbrauch



**Hacker** | Kosten: 625  
Die Computergelehrten können sich in Netzwerke hacken und gegnerische Gebäude lahm legen oder via Internet Geld einheben lassen. Netzwerke-Einheiten sind effektiv.  
Stärken: Gelände | Schwächen: Infanterie-Einheiten & Fahrzeuge



**Truppentransporter** | Kosten: 1400  
Der unbewaffnete Truppentransporter wird mit acht Rotgardisten besetzt ausgegriffen und kann dank seiner Geschwindigkeit schnell gegnerisches Gebiet erreichen.  
Stärken: Infanterie-Einheiten & Gelände | Schwächen: Feuer & Flugzeuge



**Drachen-Panzer** | Kosten: 800  
Der Flammwerfer des Drachen-Panzers macht jedem Infanterie-Stamm den Garauz. Alternativ können Sie auch ganz Landeplätze mit einer Flammenwand bedecken.  
Stärken: Flugzeuge & Infanterie-Einheiten | Schwächen: Feuer & Flugzeuge



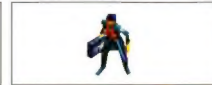
**Infernal-Geschütz** | Kosten: 900  
Die Artillerie-Einheiten sind langsam, verfügen aber über eine große Reichweite und eignen sich als Verteidigung gegen Fußsoldaten oder als Unterstützung im Basis-Angriff.  
Stärken: Überlappung & Infanterie-Einheiten | Schwächen: Feuer & Flugzeuge



**Nukleargeschütz** | Kosten: 1600  
Das schwere Artilleriegeschütz hat einen langsamen Fahrplan. Umsonst. Die überaus hohe Reichweite und die klassische Nukleare-Sprengkraft aber sind wünschenswert für jedes Gebäude.  
Stärken: Gelände & Infanterie-Einheiten | Schwächen: Feuer & Flugzeuge



**Panzerjäger** | Kosten: 300  
Mit einem panzerentsprechenden Raketenwerfer auf der Schulter eignet sich die langsame Infanterie-Einheit hervorragend gegen schwere Fahrzeuge. In beweglichen Stellungen einsetzt!  
Stärken: Feuer | Schwächen: Infanterie-Einheiten



**Schwarze Lotus** | Kosten: 1500  
Die Helfen der Chinesen kann nur einmal produziert werden. Sie trägt keine Waffen, kann aber Gebäude aus der Distanz übernehmen, Fahrzeuge lahm legen oder Geld stehlen.  
Stärken: Gelände und Fahrzeuge | Schwächen: Scott



**Faust Maos** | Kosten: 800  
Das Arbeitsprodukt der chinesischen Panzertroop kann zwar gut gegen andere Panzer und Gebäude eingesetzt werden, Infanterie-Einheiten sollten Sie jedoch meiden.  
Stärken: Feuer und Flugzeuge | Schwächen: Infanterie-Einheiten



**Gatling-Panzer** | Kosten: 800  
Nur leichtes gepanzertes und mit zwei Schnellfeuer-Maschinengewehren ausgestattet, sollte der Gatling-Panzer Ihre Panzerabwehr gegen Flugzeuge und Infanterie-Einheiten beschützen.  
Stärken: Flugzeuge & Infanterie-Einheiten | Schwächen: Feuer



**Weiterschreiter** | Kosten: 1800  
Das doppelgänger-Monstrum ist der stärkste Panzer der Volksrepublik. Er kann zusätzlich mit Infanterie-Bunker, Gatling-Geschützen oder einem Propaganda-Turm ausgestattet werden.  
Stärken: Gelände & Flugzeuge | Schwächen: Gelände & Flugzeuge



**Mig** | Kosten: 1000  
Die Vielfähigkeit der Chinesen kann jeden Luftkampf beschreiben und auch ohne Probleme Bodeneinheiten mit Interkompatibilität kombinieren.  
Stärken: Feuer & Infanterie-Einheiten | Schwächen: Bodeneinheiten & Luftfahrt

## Spezialwaffen der VRP China



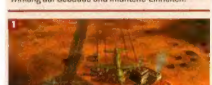
**ATOMRAKETE** Die Angriffswaffe benötigt sehr viele Minuten zum Nachladen, aber hat eine fürchterliche



Wirkung auf Gebäude und Infanterie-Einheiten.



**EMP-ANGRIFF** Nur 5-Sterne-Generäle dürfen die



Elektro-Bombe abwerfen, die jegliche Stromversorgung im Zielgebiet für einige Zeit lahm legt.



# GLOBALE BEFREIUNGSARMEE

## PRO & CONTRA

- Geländekontaminierende Giftgasangriffe
- Mit dem Tunnelsystem lassen sich schnell große Distanzen überbrücken
- Spezialeinheit Jarmen Kell schießt Fahrer aus gegnerischen Fahrzeugen
- Gebäude sind mit einem unterirdischen Bunker ausgestattet
- Eigene Truppen lassen sich nach den Überresten zerstörter Feinde upgraden
- Lediglich Bodentruppen
- Schwache Luftabwehr
- Fahrzeuge durchweg schlecht gepanzert
- Arbeiter leicht verwundbar
- Schwache Aufklärung

**G**BA steht für „Globale Befreiungsarmee“ – eine terroristische Organisation, die ursprünglich aus dem asiatischen Raum heraus operierte, nach der Vertreibung durch die neue chinesische Führungsspitze die westliche Welt als neues Feindbild

für sich entdeckte und begann, mit biologischen Kampfstoffen zu experimentieren.

Bereits beim Aufbau der Basis fällt auf, dass sich die GBA stark von den USA und China unterscheidet. Im Gegensatz zu den beiden high-techgestützten Parteien benötigen die notdürftigen Unterkünfte der Befreiungsarmee keinerlei Stromversorgung. Außerdem ist jedes Bauwerk mit einer Art Luftschutzbunker versehen. Wird ein Gebäude zerstört, bleibt dieser stehen und nach wenigen Sekunden beginnt ein Arbeiter mit dem Wiederaufbau der Ruinen. Die unterirdischen Stellungen halten gegnerischen Angriffen zwar nicht lange stand, sind aber gegen Attacken kleinerer Verbände oder Bombardements aus der Luft äußerst hilfreich, da diese lediglich die Strukturen an der Oberfläche zerstören und die GBA deshalb nach einem Angriff wesentlich schneller wieder auf die Beine kommt als ihre Widersacher.

Wird die Globale Befreiungsarmee schließlich selbst aktiv, kommt der Guerilla-Charakter der Terrorgruppe schnell zum Vorschein: Alle Fahrzeuge sind in der Ursprungsversion zwar vergleichsweise schwach, dafür ist es der GBA als einziger Par-

tei möglich, die eigenen Truppen mit den Überresten zerstörter Feindfahrzeuge zu verbessern. Der Spieler sollte also stets versuchen, den Gegner durch schnelle Angriffe zu schädigen, und sich selbst sofort wieder zurückziehen, um mit der verbesserten Streitmacht die nächste Attacke planen zu können.

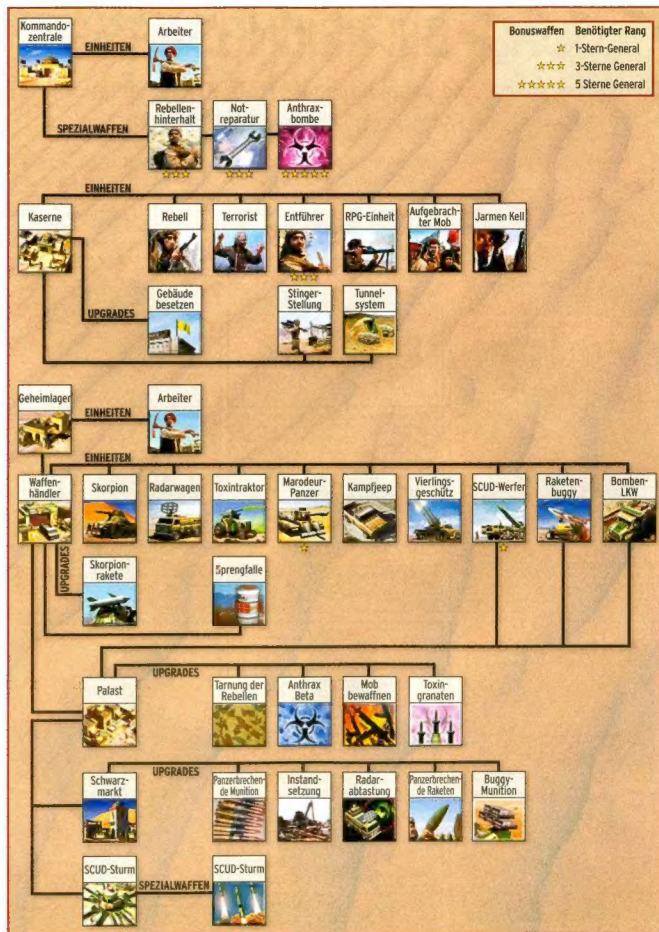
Die große Stärke der Terrorgruppe ist jedoch der Einsatz von biochemischen Kampfstoffen. Die meisten der durchschlagenden Geschütze der GBA lassen sich mit Anthraxgeschossen aufrüsten und ein speziell getunter Traktor macht mit einem starken Säurestrahl feindlichen Fußtruppen innerhalb weniger Sekunden den Garaus. Da einmal verseuchtes Gelände für längere Zeit kontaminiert bleibt, berartige Angriffe zuzum einen für die Gegner höchst unangenehmen Langzeiteffekt.

Als größte Schwäche der GBA hat sich der Luftkampf herauskristallisiert. Während sich USA und China mit MIGs und Tarnkappenbombern in die Lüfte erheben, um aus sicherer Höhe zum Angriff überzugehen, sind die Terroristen auf Bodentruppen festgelegt, was den anderen Parteien einen klaren taktischen Vorteil verschafft.



**DIE GEFÄHRTEN** Die mit Raketen bestückten Buggies der GBA halten zwar nicht viel aus, richten dafür aber viel Schaden an.

**STEALTH** Die perfekt getarnten Bomber-LKWs sind eine perfide Waffe vor allem gegen Panzer und Gebäude.





# GLOBALE BEFREIUNG SARMEE

Die Wüstensöhne sind keine hochgerüstete Kriegspartei, sie setzen ihre Ziele mit Fantasie und Skrupellosigkeit durch.

**D**ie Widerstandskämpfer der globalen Befreiungsarmee übernehmen in C&C Generals die Rolle klassischer Terroristen und Guerilla-Kämpfer. Sie verfügen über keine moderne Technologie und müssen sich Geldeinheiten

über den Schwarzmarkt und fremde Technik durch Diebstahl aneignen. Die Besonderheit dieser Kriegspartei liegt darin, dass die GBA-Camps ganz ohne Energieversorgung auskommen. Auch Flugeinheiten können sich die Untergundkämpfer

nicht leisten. Dafür setzen sie ganz skrupellos auf Kampfstoffe sowie Selbstmordattentäter und sind findige Bastler: Einige der GBA-Fahrzeuge können sich mithilfe von Wackeleinheiten gemischter Technologien selbst hochrüsten.

## DIE GEBÄUDE DER GBA.



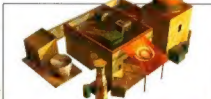
**Kommandozeutrale** | Das Hauptquartier der globalen Befreiungsarmee ist das Herz jedes Widerstands-Camps. Hier werden die Arbeiter ausgebildet, die weitere Gebäude errichten oder Ressourcen sammeln.  
Kosten: 1.000



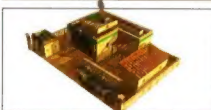
**Schwarzmarkt** | In den Betrieben des Schwarzmarktes werden zusätzliche Geldeinheiten verdient und weitere technologische Upgrades eingekauft.  
Kosten: 1.500



**Tunnelnetz** | Das Tunnelnetz kann mit einer Vielzahl von Roadblockern über das ganze Kampffeld gezogen werden. Infantrieinheiten lassen sich so in Sekunden bewegen.  
Kosten: 100



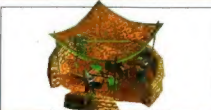
**Geheimlabor** | In den Geheimlabors deponieren die Arbeiter die Körper auf dem Festungsgelände, die hier in Geheimtöpfen umgewandelt werden.  
Kosten: 150



**Waffenhändler** | Was die Weltmarkt für Chinesen und Amerikaner produziert, bringt der Waffenhändler in das Camp der GBA: hochwertige Fahrzeuge und gepanzerte Einheiten.  
Kosten: 2.500



**Sprengfall** | Als kleine Fässer getarnt, können die Sprengfallen an strategischen Punkten per Fern- oder Bewegungsdetektor eingeklinkt werden.  
Kosten: 600



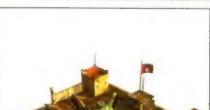
**Stingerstellung** | Die Luftabwehrstellung ist mit vier Boden- und zwei Luftabwehrsystemen ausgestattet. Ist eine feile Reichweite und kann sogar große Transportflugzeuge vom Himmel holen.  
Kosten: 750



**Kaserne** | Alle Freiheitskämpfer der GBA werden auf dem Campplatz im Schatten des Hauptgebäudes ausgebildet und trainiert.  
Kosten: 300



**Palast** | Mit der Palastanlage können die Widerstandskämpfer erweiterte Technologien entwickeln. Zum Schutz kann der Palast noch mit fünf Infanterieeinheiten besetzt werden.  
Kosten: 1.500



**Scudsturm** | Die Superwaffe der GBA startet einen Scud-Raketen, die chemische und biologische Kampfstoffe ins Zielgebiet tragen. Der Scudsturm verfügt über starke Panzerung.  
Kosten: 1.500

## DIE EINHEITEN DER GBA.



**Rebell** | KOSTEN: 500  
Der Fußsoldat mit einfacher Grundausbildung trägt im M4-47 Maschinengewehr und ist in kleine Gruppen zusammengefasst, um verlorene Gebiete zu verlagern.



**HPG-Einheit** | KOSTEN: 300  
HPG-Einheiten sind schwach gepanzert, aber sehr schnell gegen gepanzerter Fahrzeuge und Flugzeuge. Diese Bau eines Kampffeldes werden von Einheiten produziert.



**Entführer** | KOSTEN: 400  
Der Hinterhalt-Rebell ist für den Gegner unsichtbar, solange er nicht aktiv ist. Auf dem Schießfeld kann der Entführer feindliche Fahrzeuge kappen.



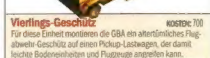
**Kampf-Jeep** | KOSTEN: 500  
Der schnelle Kampf-Jeep ist nach der Produktion nur mit einem kleinen Maschinengewehr ausgestattet, kann aber Wackeleinheiten aufheben und sich so besser ausbreiten.



**Skorpion** | KOSTEN: 600  
Der ebenfalls gepanzerter Skorpion ist der Basis-Panzer der GBA. Er kann als zusätzliches Upgrade später mit einer Boden-Luft Rakete aufgeliefert werden.



**Vierfüßler-Geschütz** | KOSTEN: 700  
Für diese Einheit müssen die GBA die abstrichtlichen Flugabwehr-Geschütz auf einem Pickup-Lasterwagen, der damit leichter Bodenabwehr und Flugzeuge angreifen kann.



**Bomben-LKW** | KOSTEN: 1.200  
Der Bomben-LKW hat eine riesige Menge Sprengstoff auf der Ladefläche. Er kann die Gebiete direkt einheiten anheben und so seine tödliche Ladung bis in die gegnerische Basis bringen.



**Marodeur-Panzer** | KOSTEN: 800  
Der Marodeur-Panzer ist das stärkste Gefährt in den Armeen der GBA. Er ist zwar sehr langsam, kann aber seine Feuerkraft mit Wackeleinheiten des Gegners auflösen.



**Terrorist** | KOSTEN: 200  
Die nur einmal einsetzbaren Selbstmord-Attentäter können Gebäude oder Einheiten in die Luft sprengen oder eine Fahrzeug-Explosion auslösen.



**Aufgänger-Kid** | KOSTEN: 800  
Zehn Zylinder werden in einer Einheit zusammengefasst. Mit Bewehrung- und Granat-Upgrade besonders auf kurze Distanzen sehr effektiv.



**Jarmen Kell** | KOSTEN: 1.500  
Der Helden-Einheit der GBA ist perfekt gegen und nur sichtbar, wenn ihr durchsichtiges Stilles Schärferklingelgeräusch zum Einsatz kommt.



**Radarwagen** | KOSTEN: 500  
Ohne diese mobile Radarstation blüht der GBA die Übersichtskarte verborgen. Im Gegensatz zu den USA und China benötigt der Radarwagen keine Energie.



**Toxin-Traktor** | KOSTEN: 800  
Der schwach gepanzerte Building kann chemische und biologische Kampfstoffe abgeben oder das gesamte GBA-Bereichsgebiet kontaminieren. Dieser gegen Infanterie.



**Raketen-Buggy** | KOSTEN: 900  
Der mit Raketen-Raketen ausgestattete Gelände-Buggy ist einem Geschütz und wenig. Die Raketen verfügen über eine große Reichweite, können aber nur Bodenziele angreifen.



**Anthrax-Bombe** | KOSTEN: 1.000  
Der Anthrax-Bombe ist das stärkste Gefährt in den Armeen der GBA. Er ist zwar sehr langsam, kann aber seine Feuerkraft mit Wackeleinheiten des Gegners auflösen.



**Marodeur-Panzer** | KOSTEN: 800  
Der Marodeur-Panzer ist das stärkste Gefährt in den Armeen der GBA. Er ist zwar sehr langsam, kann aber seine Feuerkraft mit Wackeleinheiten des Gegners auflösen.

## Spezialwaffen der GBA



**SCUD-STURM** | Neun Mittelstrecken-Raketen bringen ihre tödliche Kampfstoff-Fracht ins Ziel und haben eine verheerende Wirkung auf Bodentruppen.



**Anthrax-Bombe** | Die Superwaffe des 5-Sterne-Gebietes: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Zielgebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.



**Anthrax-Bombe** | Die Superwaffe des 5-Sterne-Gebietes: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Zielgebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.



**Anthrax-Bombe** | Die Superwaffe des 5-Sterne-Gebietes: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Zielgebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.



**Anthrax-Bombe** | Die Superwaffe des 5-Sterne-Gebietes: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Zielgebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.



**Anthrax-Bombe** | Die Superwaffe des 5-Sterne-Gebietes: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Zielgebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.



**Anthrax-Bombe** | Die Superwaffe des 5-Sterne-Gebietes: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Zielgebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.



**Anthrax-Bombe** | Die Superwaffe des 5-Sterne-Gebietes: Ein Transportflugzeug kontaminiert das Zielgebiet für lange Zeit mit tödlichen Anthrax-Sporen.



# COMMAND & CONQUER GENERALS

Eine neue Storyline, detailverliebte 3D-Grafik, vielfältiges Spielprinzip: EA Pacific räumt mit den Vorurteilen über die Command&Conquer-Reihe auf und **plant die Wachablösung im Echtzeitstrategie-Genre.**



**KOLLATERALSCHADEN** China und die GBA liefern sich hier ein Gefecht. Die gerade gestartete SCUD-Rakete ist mit biologischen Kampfstoffen bestückt und kann verheerend für die Zivilbevölkerung werden.



**FIGHT, WIN, PREVAIL** Die GBA versetzt hier gerade einem Meinen US-Außenposten den Todesstoß.

**D**as Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele scheint derzeit so festgefahren wie kaum ein anderes. Der Spieler hat die buchstäbliche Qual der Wahl zwischen mehreren Dutzend Spielen, in denen Panzerbataillone, Soldatentruppen oder Raumflotten über die verschiedensten Schlachtfelder geschickt werden wollen. Die wahre Krux ist dabei die Austauschbarkeit vieler Titel, da sich die meisten Produkte identisch spielen und nur wenige erlesene Titel sich trauen, die Möglichkeiten des Genres auszuloten. Aus ebendiesem Grund dürfte der am stärksten mit diesem Genre assoziierte Begriff Blizzard Entertainment lauten, denn die Kalifornier haben es verstanden, **Warcraft** und **Starcraft** als Synonym für Kreativität, Ausgewogenheit und Langzeitmotivation zu etablieren. Westwood Studios (der andere, ehemals große Name des Genres) verblieb hingegen mit der Zeit. Die **Command & Conquer**-Reihe umfasst zwar acht Jahre nach Veröffentlichung des Tiberiumkonflikts satte vier Folgen (Mission-CDs nicht mitgerechnet), wurde jedoch vonseiten der Spieler stets für eintöniges Missions-Design, schlechte Einheiten-KI und Innovationslosigkeit gescholten. **Command & Conquer Generals** erscheint ein knappes halbes Jahr nach der Veröffentlichung von **Warcraft 3** und hat das ehrgeizige Ziel, Menschen, Orks und Untote vom Echtzeit-Strategie-Thron zu schubsen. Ein Vorhaben, das gelingen könnte...

Verantwortlich für **Generals** zeichnet Harvard Bonin, der bereits die Entwicklung von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** als Produzent leitete. Dass er und sein Team ein völlig neues Kapitel in der Geschichte der **Command & Conquer**-Historie aufschlagen, macht bereits die Storyline deutlich. Keine Spur von GDI, Nod oder dem alternativen Zweite-Weltkriegs-Szenario aus den beiden **Alarmstufe Rot**-Teilen. Diesmal kämpfen mit den Vereinigten Staaten, der Volksrepublik China und der mit biochemischen Waffen ausgestatteten Terroristengruppe der Globalen Befreiungsarmee (GBA) drei neue und

## SO SPIELT SICH COMMAND & CONQUER GENERALS

Da sich die drei Parteien aus **Generals** sehr unterschiedlich spielen, sollten Sie während des Spiels stets mehrere Taktiken parat haben, um schnell auf gegnerische Angriffe reagieren zu können und ihrerseits selbst aktiv zu werden. Wir stellen Ihnen eine typische Spielsituation näher vor.



**1** Sandackbarrieren, Mauern und Zäune eignen sich perfekt dazu, kleinere Basissteile zusätzlich abzusichern.

**2** In der chinesischen Waffenfabrik läuft die Produktion noch auf Hochtouren.

**3** Der Angriff der Amerikaner kam zu überraschend. Jetzt heißt es, alle produzierten Einheiten schnell aus dem Geschützrand der Gegner herauszuweisen.

**4** Das Hauptstromnetz der Amerikaner fließt von unten in die Basis ein und

**5** kümmert sich zunächst um den dort platzierten Bunker.

**6** Ein kleinerer Angriffspunkt fällt von oben in die Basis ein. In den jeptis-ten Zangen, die gegnerische Gebäude einnehmen können.

**7** Das Nukleargeschütz der Chinesen ist eine mächtige Waffe, wird diesen Angriff jedoch trotz Sandackbarriere vermutlich nicht überstehen. Die Gegner in der eigenen Basis zu bekämpfen, hätte fatale Folgen.

**8** Zivile Gebäude lassen sich mit Fußvolk besetzen, das dann aus den Fenstern mit Gewehrskalen oder Raketen auf den Gegner schießt. Errichtet man seine Basis in der Nähe solcher Städte, sollte man stets im Auge behalten, wer sich dort einnistet hat.

**9** Die Kommandozentrale ist so weit wie möglich in die Basis hineingebaut, um einem Angriff möglichst lange standhalten zu können.

völlig gegensätzliche Parteien um die Welt Herrschaft. Eben diese Ungleichheit nutzt man bei EA Pacific dazu, mit dem größten Vorurteil gegenüber dem von Westwood erschaffenen Echtzeit-Strategie-Universum aufzuräumen: Der Serie wurde oft vorgeworfen, sie spiele sich nicht differenziert genug. Zu ähnlich seien sich die Einheiten von Nod und GDI oder den Alliierten und den Sowjets. Mit **Generals** wird alles anders. Die

Streitkräfte der drei konkurrierenden Mächte sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern erfordern auch verschiedene Spielweisen. Ob nun die GBA für ihre Basen keine Stromversorgung benötigt, China mithilfe von Hackern die Kriegskasse aufbessert oder die USA ihre Luftfahrtaut auspielt... all das klingt nicht nur nett, sondern wirkt sich im Spiel effektiv aus, auch wenn deutlich zu erkennen ist, dass **Starcraft** als Vorbild für das

Dreigestirn diene. Die GBA ist auf eine ausgewogene Einheitenmischung ebenso angewiesen wie die schleimigen Zerg und nutzt zur schnellen Fortbewegung ein Tunnelsystem, das dem Nexus zum Verwechseln ähnlich ist. China wiederum wird mit fortschreitender Spieldauer genau wie die traditionsbewussten Protoss zunehmend zur Übermacht und lehrt die Feinde mit dem Welt Herrscher-Panzer das Fürchten. Die USA ihrer-



## RANGORDNUNG

Ein besonderes Feature von **Command & Conquer Generals** sind die Generale. Was hat es damit auf sich?



Vor jeder Mission haben Sie für alle drei Parteien die Wahl zwischen drei Generalen. Jeder General ist dann im Spiel durch ein eigenes Generals-Menü vertreten, das Ihnen individuelle Upgrades zur Verfügung stellt, die Sie für eine bestimmte Anzahl an Punkten freischalten können. Punkte sammeln Sie durch das Vernichten von feindlichen Einheiten. Die Upgrades reichen dabei von simplen Einheits-Updates (alle Jeeps haben den Veteranen-Status) über neue Einheiten (beispielsweise den SCUD-Werfer aufseiten der GBA) bis zu neuen Spezialwaffen (etwa die mächtige Bombenbombe der USA). Eine überlegte Wahl des Generals kann Ihnen das Spiel entsprechend erleichtern oder erschweren.

seits steht genau wie die selbststüchtigen Terraner irgendwo zwischen diesen zwei Extremen.

Ebenfalls immer wieder kritisiert wurde die angestaubte Technik der **Command & Conquer**-Reihe. Stets bewegten sich pixelige Einheiten auf schlichtem 2D-Terrain und die Pseudo-3D-Optik eines **Tiberian Sun** wusste aufgrund ihres sterilen Charmes auch nicht uneingeschränkt zu überzeugen. Mit **Generals** wird alles anders. Eine elegant programmierte 3D-Engine zaubert detailverliebte Schlachtfelder auf die Monitore, die

sich stufenlos drehen und zoomen lassen. Leider entfällt das Spiel im Beta-Test noch nicht seine ganze grafische Pracht. Die Auflösung ist auf 800x600 Bildpunkt beschränkt und der Bildausschnitt lässt sich derzeit noch nicht weit genug herauszoomen, um eine wirklich zufriedenstellende Übersicht zu gewährleisten. Ebenfalls noch nicht implementiert ist der ursprünglich angekündigte Tag-und-Nachtwechsel in Echtzeit. Zwar herrscht auf einer der zur Verfügung stehenden Karten stockfinstere Nacht, jedoch bleibt es dort auch für den ge-



samen Verlauf der Schlacht zappen. Ob das Entwicklungsteam sein Versprechen wirklich einlöst, wird sich also erst beim Release im Februar herausstellen.

Während das Gros der Spieler auf einen Tag-und-Nachtwechsel vermutlich hier verzichten können, ist eine funktionierende künstliche Intelligenz der Einheiten unabdingbar für ein erfolgreiches Echtzeit-Strategiespiel – und gerade in diesem Bereich herrscht eindeutig Nachholbedarf. So war oft zu beobachten, dass die Einheiten Befehle

## DIE RESSOURCEN

Vergessen Sie grünes Tiberium, glitzerndes Erz und funkelnde Edelsteine: In **Generals** handeln Sie mit Kisten. Die sind an verschiedenen Punkten auf den Karten verteilt und werden von den Parteien auf verschiedene Art und Weise eingesammelt. Während die USA auf die äußerst anfälligen, aber schnellen Chinook-Hubschrauber setzt, verwendet China robuste, aber langsamere LKWs. Aufseiten der GBA müssen die Anhänger der Organisation sogar selbst ran und die Kisten per Hand ins Lager schleppen.



### LAGER

Auf den meisten Karten befinden sich zusätzlich zu den großen Lagern noch kleinere Kistenvorkommen. Diese sind aber nicht nur sehr klein und entsprechend schwer zu finden, sondern meist auch noch genau dort platziert, wo es später heiß hergeht. Entsprechend gut sollte man die dort abzubauenden Einheiten im Auge behalten.



### KISTEN-STAPEL

Auf den meisten Karten befinden sich zusätzlich zu den großen Lagern noch kleinere Kistenvorkommen. Diese sind aber nicht nur sehr klein und entsprechend schwer zu finden, sondern meist auch noch genau dort platziert, wo es später heiß hergeht. Entsprechend gut sollte man die dort abzubauenden Einheiten im Auge behalten.



### ÖLBOHRTÜRME

Die Ölbohrtürme sind alte Bekannte im **Command & Conquer**-Universum und werfen stetig Geld ab, sobald sie übernommen wurden. Das geschieht in **Command & Conquer Generals** jedoch nicht mehr mit Spezialeinheiten sondern durch normale Soldaten. Das „Gebäude übernehmen“-Update muss jedoch zunächst in der Kaserne erforscht werden.

stoisch ignorierten – gerade leicht gepanzerte Fahrzeuge werden so immer wieder zum gefundenen Fressen für die durchschlagenden Geschosse gegnerischer Panzer. Auch Artilleriegeschütze oder mit Raketen bestückte Einheiten fielen negativ auf. Diese hielten es oft nicht für nötig, Gegner aus der Distanz zu attackieren, sondern begaben sich stattdessen lieber direkt in deren Geschützradius und stellten fest, dass sie sich dem Gegner zu sehr genähert hatten, um verätzt das Zeitliche zu segnen. Eine ähnlich verheerende Wirkung hat die derzeitige Wegfindungsroutine, die gerade Fußtruppen bevorzugt über kontaminiertes Gelände geradewegs ins Verderben marschieren lässt.

Bei allen Neuerungen wurden jedoch viele bewährte Merkmale beibehalten: So spielt sich **Generals** beispielsweise immer noch ähnlich schnell wie **Alarmstufe Rot 2**; zwar geht es etwas behäbiger zu, aber noch lange nicht derart dreg wie beim **General**.

riatrie-Patienten **Tiberian Sun**. Gerade in Mehrspielerpartien spielen Sie **Command & Conquer Generals** meist in der Offensive, da die Ressourcen auf den Karten äußerst knapp bemessen sind und für den Aufbau einer wirklich effizienten Basisverteidigung schlichtweg das Geld fehlt.

Dass das Spiel trotz der wahren Flut an Neuerungen und des schnellen Spielablaufs beherrschbar bleibt, ohne dabei durch einen zu hohen Grad an Komplexität an Spielspaß einzubüßen, liegt am bereits im derzeitigen Stadium äußerst gelungenen Balancing. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip ist allgegenwärtig. Selbst gegen zunächst übermächtig scheinende Angriffe und Taktiken gibt es probate Gegenmaßnahmen. Zwar ist die GBA aufgrund des Mangels an wirklich starken Panzern gegenüber den anderen Parteien in reinen Materialschlachten gadenlos unterlegen, geht dafür aber mit ihrer Guerilla-Taktik aus kleinen Scharmützeln stets als klarer

Sieger hervor. Noch lassen sich weder Missions-Design noch Schwierigkeitsgrad bewerten. Der Mehrspielermodus jedoch macht – von den KI-Problemen einmal abgesehen, die man einer Beta-Fassung durchaus verzeihen kann – einen hervorragenden Eindruck. Und **Generals** hat zweifelsohne das Zeug dazu, den Namen **Command & Conquer** wieder ganz groß herauszubringen.



### ERSTEINDRUCK

Mit **Generals** wird alles anders! So zumindest scheint es. Harold Bonin und seinem Team ist es gelungen, **Command & Conquer** ein völlig neues Spielgefühl zu verpassen, und die vorgenommenen Neuerungen sind durchwegs sinnvoll. Wird dem Spiel jetzt noch eine spannende und abwechslungsreiche Einzelspielerkampagne spendiert und die künstliche Intelligenz auf Hochglanz getrimmt, muss sich Blizzard wirklich warm anziehen.

DAVID BERGMANN